

## **C.1 Vom Pech verfolgt**

Berthold Heß, Fantasy-Universal-Abenteurer, Edition Troll 1989 (im Band *Im Auftrag des Königs*)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

### **Der erste Auftrag**

In einem Gasthaus in Pernillion in Ywerddon lernten sich in einem regnerischen Spätsommer ein paar junge Leute kennen: die twyneddische Magierin Deedra fer Bath, die Waldgnomin und Druidin Grainne aus Erainn, der spitzbübische Halbling GreiffInn, der waelische Zwergenkrieger Haurin ("der Fels"), die moravische Waldläuferin Mogu ako Hoiu, der valianische Nothunspriester Timores Nothunstal, der moravische Seefahrer Otrin und die waelische Schnapsbrennerin Helga Snörresdottir.

Und kaum hatten sie sich kennengelernt und festgestellt, dass sie gemeinsam auf der Suche nach Abenteuern waren, da erhielten sie schon ihren ersten Auftrag. Arad ap Or, der Fürst von Orbisend, einem kleinen Lehen nördlich von Pernillion, litt schon seit vielen Jahren unter einem mächtigen Fluch, den einst der böse Magier Sagobar ap An über ihn und seine Leute verhängt hatte. Die Bewohner von Orbisend wurden regelrecht vom Pech verfolgt - alles, was schiefgehen konnte, ging auch schief.

Ein Bote brachte die frisch gebackenen Abenteurer nach Orbisend. Arad ap Or empfing sie in seiner heruntergekommenen Burg und erzählte seine Geschichte. Der böse Magier hatte einst gewagt, von einem Vorfahren des Fürsten dessen Töchter als Gespielinnen seiner Lust zu fordern, und wurde für dieses unverschämte Ansinnen mit Peitschenhieben vom Hof gejagt. Zwölf Tage später erschien der Magier erneut am Hof und verfluchte das Geschlecht der Ors. Auf immer sollte sie Pech bei allen ihren Unternehmungen verfolgen, und jede Tochter eines Fürsten sollte an ihrem achtzehnten Geburtstag ihm als Jungfrau geopfert werden.

Für die liebreizende Arvedua würde dieser Tag nun in knapp zwei Wochen gekommen sein, und der Fürst bat die Abenteurer, doch etwas gegen diesen Fluch zu unternehmen. Sagobar ap An hatte (wie bei jedem anständigen Fluch) die Bedingungen genannt, die den Fluch beseitigen würden: wer es schaffen würde, in seine Festung einzudringen, alle Fallen und Wächter umgehen und seine Rätsel lösen würde, der könnte am Ende den Fluch beseitigen.

### **Intermezzo (romantisch)**

Der wackere Matrose Otrin hatte genau hingehört und hingeschaut. Gab es da nicht einen viel einfacheren und angenehmeren Weg, die Jungfrau Arvedua von ihrem traurigen Schicksal zu erlösen? Er schlich sich also in der Nacht an der Kammerzofe vorbei in das Schlafgemach der liebreizenden Tochter des Fürsten, die auch wildentschlossen war, mit der Hilfe des gut gewachsenen Seemanns ihre Jungfräulichkeit zu verlieren. Doch Otrin hatte Pech - trotz äußerster Anstrengungen litt er unter einem bedauerlichen Mangel an Standfestigkeit. Zur beiderseitigen Enttäuschung verlies der Matrose schließlich die Tochter unverrichteter Dinge.

### **Sagobar ap Ans Festung (klassisch)**

Die Abenteurer fanden schnell den Zugang zur unterirdischen Behausung des Magiers in der Nähe einer uralten Kultstätte. Sie arbeiteten sich Raum für Raum vorwärts und erreichten schließlich das entscheidende Zimmer. Wie in den Rätselsprüchen des Magiers angedeutet, mussten sie dort als letzte Aufgabe ein Schachproblem lösen, um den Fluch zu beseitigen. Es gelang.

### **Abschied**

Die Geburtstagsfeier Arveduas war auch ein rauschendes (und erstmalig lustiges) Fest zu Ehren der Helden, die beschlossen, dass das nicht ihr letztes Abenteuer gewesen sein sollte.

Timores Nothunstal schlug vor, man sollte sich übers Jahr zur nächsten Sommersonnwende bei seinem Onkel treffen, der im fernen Mokattam in dem Dörfchen Babatorum lebte. Alle stimmten zu, ehe sich ihre Wege zunächst trennten.